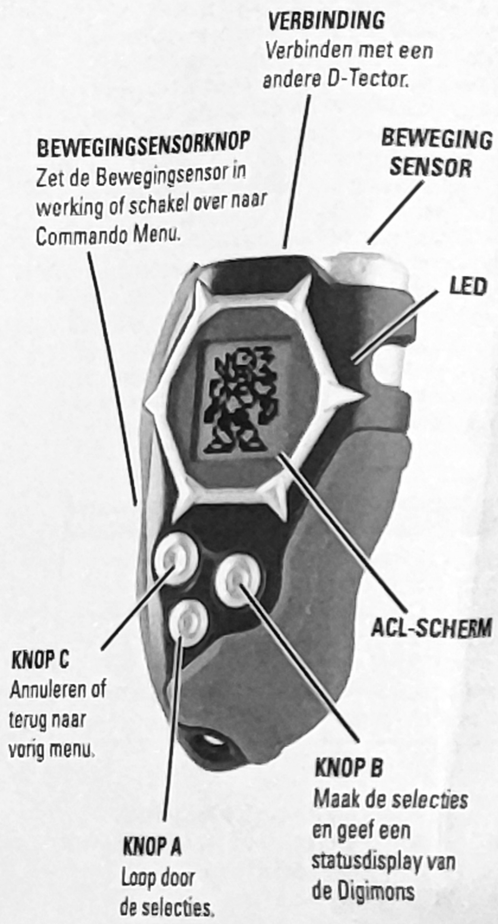


WAT IS EEN D-TECTOR

De D-Tector is het de nieuwste Digivice (Digi-Apparaat) dat Digi-Destined (Digi-Voorbestemde) Kinderen in de nieuwe Seizoen 4 Televisieshow gebruiken. De Digi-Destined gebruiken hun D-Tectors om naar sterkere Digimon te Digivolueren met behulp van "Geest"om de Verschrikkelijke Digimon te verslaan en de Digitale Wereld te redden. Jouw opdracht is om alle slechte Digimon te verslaan en de wereld van het kwaad te bevrijden.

INSTELLEN/OPNIEUW INSTELLEN

• PLAATSEN VAN DE BATTERIJEN

De D-Tector werkt op 2LR03 (1,5V) Batterijen. Draai de schroef aan de achterkant van het de D-Tector Digivice los met een kleine schroevendraaier, dus tegen de wijzers van de klok in, doe het deksel omhoog en plaats de nieuwe batterijen.

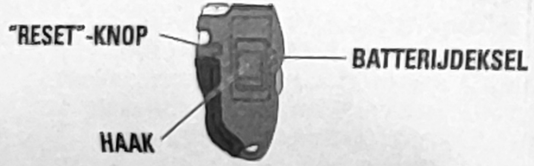
WAARSCHUWING: Als je te hard op de "reset"-knop drukt, kun je de D-Tector beschadigen. Druk alleen op de "reset"-knop als het nodig is, want de "reset" knop wist alle gegevens van vorige spellen uit.

• OPNIEUW INSTELLEN

Druk voorzichtig met een dun voorwerp op de "reset"-knop op de achterkant van de D-Tector, als:

- opdrachten niet werken of als er niets op het scherm verschijnt.
- je de D-Tector voor de eerste keer gebruikt of als je de batterijen hebt verwisseld.
- je het spel vanaf het allereerste begin opnieuw wilt spelen.

WAARSCHUWING: Als je te hard op de "reset"-knop drukt kun je de D-Tector beschadigen. Druk alleen op de "reset"-knop als het nodig is, want de "reset"-knop wist alle gegevens van vorige spellen uit.



BEGIN JE AVONTUREN

• KIES EEN DIGI-DESTINED KIND

Nadat je nieuwe batterijen in je D-Tector hebt gedaan en voorzichtig op de "reset"-knop drukt, begint het spel.

1. Druk op knop B om het Keuzescherm te laten verschijnen.
2. Druk op knop A om langs de Digi-Destine-keuzes te lopen.
3. Druk op knop B om het Digi-Destine-Kind te kiezen waarmee je op pad wilt gaan.

• INVOEREN VAN JE NAAM

Je kunt je gekozen Digi-Destine een naam geven door het volgende te doen:

1. Druk op knop A om door het alfabet te lopen. (Druk op de Bewegingssensorknop om de looprichting te veranderen)
2. Druk op knop B om een letter te kiezen.
3. Druk op knop B om je naam te bevestigen.

WAT ER GEBEURT ALS JE LOOPT

Je begint je avontuur met jezelf en je Digi-Destine-vrienden. Als je aan het lopen bent, hoor je af en toe pieptonen die je waarschuwen voor belangrijke gebeurtenissen: Datastormen, Ontmoetingen met Digi-Destine-vrienden,Ontdekte Digi-Voorwerpen, of Veldslagen.

• DATA STORM

Datastormen kunnen je wegblazen naar een ander gebied, of ze kunnen één van je Digi-Destine-vrienden meevoeren. Dit is een natuurlijk verschijnsel; de enige manier om je te beschermen is om tijdens de storm herhaaldelijk op knop A te drukken.

• VIND JE DIGI-DESTINE-VRIENDEN

Als een Datastorm één van je Digi-Vrienden heeft meegevoerd, dan is er een kans dat je hem/haar tijdens je avontuur terugvindt en opnieuw met hem/haar kunt optrekken.

• ONTDEK DIGI-VOORWERPEN

Tijdens je avontuurlijke reizen stuit je op 4 verschillende Digi-Voorwerpen. Het zijn:

1. **Afstandverkleinende Digi-Chip** – Dit voorwerp trekt stappen af van je afgelegde afstand.
2. **Afstandvergrotende Digi-Chip** – Dit voorwerp voegt stappen toe aan je afgelegde afstand.
3. **Geestkrachtvergroting** – Dit voorwerp geeft je extra Geestkracht.
4. **Prestatieniveau** – Dit voorwerp verhoogt je prestatieniveau.

• STRIJD

Als je verder loopt op je avontuurlijke reis stuit je op de Verschrikkelijke Digimon die met je wil vechten Je kan op een of twee manieren ontsnappen – en wel als volgt:

1. Strijdkreet – Gebruik die om een Digimon op te roepen uit een van je vier D-Docks naar de gevechtspositie. Gebruik de D-Code-scanactie * om de Digimon waarmee je wilt vechten, op te roepen en geef hem een Aanvalsmodel. (zie paragraaf Gevechtsopdrachten/Strijdkreet voor meer informatie).

*** D-Code-scanactie : om de D-Code scanactie te activeren, selecteer je Aanvalsopdrachten op het scherm en zwaai je met je hand voor de bewegingsensor. Je doel is het Aanvalsmodel te bereiken dat je de overwinning garandeert. (zie paragraaf "Oefening" voor meer informatie)**

2. Geest Aan – Als je genoeg Geestkracht hebt opgeslagen, wil je misschien jezelf Digivolueren in een Digimon-Geest. Kies de Geest-modus en het spel vertelt je of je genoeg kracht hebt opgeslagen. Je moet nu een Aanvalsmodel kiezen door met de A knop te selecteren en uit te voeren met de B knop. (zie Gevechtscommando's Geest Aan voor meer informatie)

OPDRACHTEN

Er zijn 3 hoofdopdrachten die je kunnen helpen tijdens je avontuurlijke reis. Het zijn:

• STANDAARD-OPDRACHTEN

KAART – Kijk op je laatste Kaart/Gebiedslocatie of trek naar een andere Kaart/Gebied.

1. Druk op A of op de Bewegingsensor knop om naar het Kaartscherm te gaan. Druk op B om te selecteren.
2. Druk op A om door de Kaarten te lopen. Druk op B om een kaart te selecteren.
3. Druk opnieuw op A om de gebieden die je hebt geselecteerd te bekijken. Druk op B om het gebied waar je in wilt spelen te selecteren.

TOESTAND – Controleer de toestand van je Digi-Destine-vrienden.

1. Druk op A om naar het scherm Toestand te gaan. Druk op B om te selecteren.
2. Druk op A om langs je vrienden te gaan (jezelf inbegrepen). Druk op B om de figuur te selecteren van wie je de toestand wil controleren. Druk op A om door de gegevens te lopen.

GEEST – Om strijd te voeren, kun je jezelf (Digi-Destine) Digivolueren in een Digimon door gebruik te maken van je Geestkracht.
(Je vergaart Geestkracht door ervaring in de strijd of door Digi-Voorwerpen.)

1. Druk op A om naar het scherm Geest te gaan. Druk op B om te selecteren.
2. Druk op A om langs de Geesten te lopen. Druk op B om te selecteren.
3. Druk op A of B om door de informatie te lopen over de toestand van de Geest Digimon die je tijdens de strijd kunt Digivolueren.

LET OP: Tijdens het gevecht wordt je verteld of je genoeg Geestkracht hebt om in de Geest mode te Digivolueren.

KAMP – Als je in de strijd of door een gebeurtenis gewond bent geraakt wordt je dat verteld. Je moet dan naar het Digi-Kamp gaan om te rusten en te herstellen. Als je beslist om dat niet te doen, dan worden je stappen niet geteld.

1. Druk op A om naar het Kampscherm te gaan. Druk op B om te selecteren.
2. Druk op A, B of C om de tent te verlaten. (Terug naar het hoofdscherm.)

LET OP: Als je in de tent bent worden er geen stappen geteld.

VERBINDING – Je kunt je verbinden met de D-Tector-Digivice van je vriend om tegen elkaar te vechten of om je Digimons te ruilen.

1. Druk op A om naar het scherm Verbinding te gaan. Druk op B om te selecteren.
2. Druk op A om STRIJD of UITWISSELING te kiezen. Druk op B om te selecteren.

V.S. STRIJD (Vechten met een vriend)

a. Als je het VS STRIJD scherm hebt geselecteerd, dan laat dat een pieptoon horen en het scherm TELLEN verschijnt. Op datzelfde moment moet je je Digivice schudden zo hard als je kan om Digi-Kracht te vergaren. Hoe harde je schudt hoe meer Digi-Kracht je vergaar. De Digivice laat opnieuw een pieptoon horen om je te zeggen dat je moet stoppen – het scherm Klaar verschijnt.

b. Verbind je D-Tector met de verbinding van je vriend aan de bovenkant van de D-Tector. Druk op de B-knop om de opdracht uit te voeren en houdt de verbinding in stand tot het scherm OK zegt.

c. Een vecht-Digimon wordt willekeurig geselecteerd uit je D-Docks. Het niveau van de geselecteerde Digimon hangt af van het niveau van je Digi-Destines en van de hoeveelheid Digi-Kracht die je in stap a hierboven hebt verzameld.

RUILEN

a. Druk op A om naar Data-Uit of Data-Aan te gaan. Druk op B om één van beide opdrachten te selecteren.

Data-Uit - Als je een Digimon aan een vriend wilt geven of met hem wil ruilen kies dan Data-Uit.

1. Ben je op het Ruilscherm druk dan op de A knop om door de niveaus te gaan (Rookie, Champion, Ultimate, Mega) en kies er een uit.
2. Druk weer op de A-knop om door de Digimon van dat niveau te lopen. Druk op de B-knop om de Digimon die je wilt ruilen te selecteren.

Data-Aan – Om een Digimon te ruilen of te ontvangen moet je de Data-Aan-opdracht kiezen.

1. Verbind je D-Tector met die van je vriend en druk op de B-knop om te ruilen. (Je vriend moet bovenstaande stappen zetten onder "Data-Uit".) Als de transactie klaar is zegt het scherm OK.

3 R.A.M. 1.5 V (LR03) BATTERIJEN NODIG. BATTERIJEN NIET INBEGREPEN.
LET OP: Gebruik slechts batterijen van hetzelfde type als hier aangegeven. Plaats de batterijen op de juiste manier zoals aangegeven (+ en - polen). Houd batterijen uit de buurt van metalen voorwerpen die kortsluiting kunnen veroorzaken. Probeer nooit niet-oplaadbare batterijen opnieuw op te laden. De oplaadbare batterijen dienen uit het speelgoed verwijderd te worden alvorens op te laden. De oplaadbare batterijen dienen onder toezicht van een volwassene opgeladen te worden. Gebruik geen verschillende typen batterijen of nieuwe en oude batterijen door elkaar. Verwijder lege batterijen uit het toestel en verwijder steeds alle batterijen indien het toestel lange tijd niet gebruikt wordt. Houd kinderen die zelf de batterijen vervangen goed in het oog om erop toe te zien, dat zij zich aan deze richtlijnen houden. Bewaar niet gebruikte batterijen in hun verpakking en houd uit de buurt van metalen voorwerpen die kortsluiting kunnen veroorzaken. Opgelet: Houd batterijen uit de buurt van kinderen, batterijen kunnen letsel veroorzaken als ze worden ingeslikt.

LET OP: GELIEVE TE LEZEN ALVORENS MET HET SPEELGOED TE SPELEN/UIT

- **Niet** 1) het speelgoed op iemand richten, 2) iemand slaan met het speelgoed, 3) iemand steken met het speelgoed, 4) het speelgoed naar iemand slingeren, 5) Ga niet op het speelgoed staan, want dan kun je je lelijk bezeren!
- **Let op** de vingers niet te klemmen met de scharnierende delen van het speelgoed.

© Akiyoshi Hongo • Toei Animation.

CE
Geproduceerd in China.
Gedistribueerd door: ERTEL sprl
chaussée de Nivelles, 34, B-1461-HAUT-ITTRE.

• DIGI-OPDRACHTEN

Druk op de knop van de Bewegingssensor om de modus "Standaard-opdrachten" uit te schakelen.

DIGI-DATABASE – Kijk nog eens in je Digimon-collectie en registreer ieder gevechtsklare Digimon die je klaar voor de strijd, in je D-Docks wilt inzetten (Je Digimons zijn klaar voor de strijd als ze grijs oplichten). Stapel je Digimon D-Docks vol met machtige Digimons, maar let er goed op geen Digimons uit te kiezen die jouw Digi-Destine kunnen overmeesteren. Hoe dichter het Digi-Destine-niveau en de niveaus van de Digimons bij elkaar liggen, hoe meer succes je in de strijd zult hebben.

1. Druk op A om naar het Digi-Database-scherm te gaan. Druk op B om te selecteren.
2. Druk op A om het Digimon-niveau te selecteren.
3. Druk op A om naar de Digimon te gaan waarvan je de toestand wilt bekijken. Druk op B om te selecteren.
4. Druk op A om de toestand van de Digimon te bekijken en de informatie door te lopen.
5. Om de Digimon terug in het D-Dock te brengen, druk op B. Druk op A om naar het gewenste D-Dock te gaan, Druk op B om te kiezen. Druk opnieuw op B om de Digimon in het D-Dock te zetten.

LET OP: Je mag geen vijandelijke Digimon in je D-Dock zetten.
OPMERKING: In deze nieuwe D - Tector kan je een vijand Digimon naar jouw D-Dock brengen.

DIGI-DIGITS – Je kunt je collectie Digimons uitbreiden door Digi-Digits te sparen van het nieuwe D-Tector-Kaartspel. Iedere kaart heeft een unieke Digi-Digit en het is heel eenvoudig deze Digits in te voeren door het volgende te doen:

1. Druk op A om naar het Digi-Digits-scherm te gaan. Druk op B om te selecteren.
2. Druk op A om langs de letters en cijfers te lopen. Druk op B om in te voeren. Verander de richting door op de Bewegingssensor knop te drukken.
3. Als je 5 Digi-Digits (letters en cijfers) hebt ingevoerd, druk je op B om de opdracht uit te voeren.

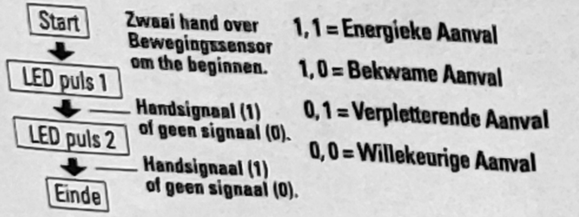
LET OP: De Digimon die je hebt ingevoerd wordt automatisch in je D-Dock geregistreerd als er in het D-Dock een opening is.

SPEL – Er zijn twee leuke spelen in de nieuwe D – Tector. Je kan een meester worden in de bekwaamheden van de D - Code-scanactie voor succes in je strijd avonturen, en afstand winnen.

(Scanactie)

1. Druk op A om het Scanactie-scherm af te lopen.
2. Houd de Bewegingssensor knop een seconde ingedrukt (de "Wacht-cursor" verschijnt) en voer je D-Code-scanactie in.*
3. Je wint een bonus-Digi-Object als je met succes de box hebt doorbroken.

LET OP 1 : Je kan een strafpunt krijgen als je faalt in het Scanactie-spel. Je kan je Digimon opgeroepen uit het D-Dock verliezen of extra Afstand-power winnen Afstand power.


Start
Zwaai hand over Bewegingssensor om the beginnen.
LED puls 1
Handsignaal (1) of geen signaal (0).
LED puls 2
Handsignaal (1) of geen signaal (0).
Einde
1, 1 = Energieke Aanval
1, 0 = Bekwame Aanval
0, 1 = Verpletterende Aanval
0, 0 = Willekeurige Aanval

(Speed-Cursor)

1. Druk op A om het Speed-Cursor-scherm af te lopen en op B om te selecteren.
2. Druk op A om naar links te bewegen, druk op B om naar rechts te bewegen. Blijf op de knop drukken om still te blijven staan. Het Luchtveer gaat terug naar het midden als je de knop loslaat.
3. Vermijd de voorwerpen die tegen de Luchtshuttle komen in 4 snelheidsniveaus.

LET OP 1 : De snelheid van het aflopen wordt langzamer als je op de Bewegingssensor knop blijft drukken tijdens het spel. Het spelen in een lagere afloopsnelheid geeft minder punten dan het spelen in een hogere afloopsnelheid.

DI GI-ZOEKER – Net zoals er dingen kunnen gebeuren terwijl je loopt, kun je ook iets meemaken als je naar de TV kijkt. Voer de volgende stappen uit :

1. Druk op A om naar het Digi-Zoeker-scherm te gaan. Druk op B om te selecteren.
2. Houd je D-Tector dicht bij een televisietoestel (ongeveer 2,5 cm) met de Bewegingssensor knop ingedrukt totdat je een signaal krijgt. Je komt oog in oog te staan met een willekeurig geselecteerde gebeurtenis. (Zie paragraaf "Wat er gebeurt als je loopt".)

• GEVECHT SOPDRACHTEN

STRIJDKREET – Je spel waarschuwt je als een slechte Digimon je oproept tot de strijd. Op dat moment moet je het volgende doen:

• GEVECHTSOPDRACHTEN (vervolg)

1. Druk op A om naar het Strijdkreet-scherm te gaan. Druk op B om te selecteren.
2. Houd de Bewegingssensor-knop een seconde ingedrukt (de "wachten"-cursor verschijnt) en voer je D-Code scanning actie in.* Er verschijnt een gevechtsklare Digimon.

*** Gebruik het "Scanactie"-spel om je D-Code scan bekwaamheden te berbeteren.**

Handsignalen roepen een Digimon op vanuit een D-Dock, zoals aangegeven:

Handsignaal 1, 1 = D-Dock 1 **Handsignaal 0, 1 = D-Dock 2**
Handsignaal 1, 0 = D-Dock 3 **Handsignaal 0, 0 = D-Dock 4**

LET OP 1 : Als je oproep voor een Digimon is geweigerd, stuurt het spel je Numemon om mee te vechten. Dat is de zwakste Digimon uit het spel.

LET OP 2 : Bij het begin van ieder gevecht beschik je over een complete hoeveelheid Oproeppunten. Met deze Oproeppunten kun je Digivolueren, een Digimon afvoeren of oproepen voor de strijd. (Hoe hoger het niveau van de opgeroepen Digimon is, hoe meer Oproeppunten gebruikt worden.)

LET OP 3 : Als je het teken "Geest OK" ziet, betekent dat, dat je genoeg Geestkracht hebt om jezelf in de Geest mode te Digivolueren.

AANVAL – Houd de Bewegingssensor-knop een seconde ingedrukt (de "wachten"-cursor verschijnt) en voer je D-Code scanactie in (zie paragraaf "Oefening" om te leren hoe je een Aanvalsmodel selecteert).

LET OP 1: Een Digimon kan weigeren een slechte Digimon aan te vallen als het niveau van die Digimon voor de Digi-Destine te hoog is om hem te bedwingen.

LET OP 2: Als je een strijd verliest kan je Digimon voor altijd weggenomen worden. Je kunt echter de Digi-Digits van die Digimon weer invoeren om hem weer terug te halen.

DIGIVOLUEREN – Omdat het soms moeilijk is Digimons van een hoger niveau te bedwingen, kan het bevorderlijk zijn voor het succes van je gevecht om een Digimon met een lager niveau te selecteren en hem dan te Digivolueren naar een hoger niveau en hem zodoende handelbaarder te maken voor de Digi-Destine.

LET OP 1 : Je moet naar het volgende Digimon-niveau in je Database lopen om de Digivolueer-status op te roepen. Het moet de juiste Digivolutie zijn om correct te Digivolueren. (d.w.z. Agumon, Greymon, Metal Greymon, WarGreymon)
LET OP 2 : Er wordt één Signaalpunt verbruikt voor iedere Digivolutie.
LET OP 3 : Het kan zijn dat de Digivolutie faalt, afhankelijk van het niveau van de speler

AFVOEREN – Gebruik dit commando om een Digimon terug naar het D-Dock te brengen als je hem/haar niet in de strijd wilt gebruiken. Druk op B om hem terug te zetten en het hoofdscherm "Gevechtsopdrachten" verschijnt.

GEEST AAN – Je kunt jezelf Digivolueren in een Geestmodus om de Verschrikkelijke Digimons te verslaan.

1. Druk op A om naar het GEEST-scherm te gaan. Druk op B om te selecteren.
2. Druk op A om naar de Geest te gaan die je wilt. Druk op B om te selecteren.
3. Je Digivolueert in die Geest-Digimon in gevechtsklare toestand.
4. Druk op A om de Gevechtsopdrachten te doorlopen die hieronder worden besproken (AANVAL & DIGI-KRACHT).

LET OP 1: Geestkracht wordt gebruikt, afhankelijk van het niveau van de speler. Je bent niet in staat om naar Geestmodus te Digivolueren tenzij je genoeg Geestkracht hebt om die te verdragen.

AANVAL – Als je ervoor kiest een Geest te gebruiken, dan moet je het Aanvalsmodel kiezen dat je voor die strijd wilt gebruiken. (bijvoorbeeld. Energiek, Verpletterend, Bekwaamheid)

DIGI-KRACHT – Je Geest-Digimon heeft de gave om de kracht van een van je Digimons, die in je D-Dock zijn geregistreerd, in zich op te nemen. Hou de Bewegingssensor-knop een seconde ingedrukt (de "wachten"-cursor verschijnt) en voer je D-Code-scanactie in. Een Digimon wordt uitgekozen om zijn kracht aan de Geest-Digimon te geven.

LET OP 1 : Zie de paragraaf Strijdkreet voor instructies hoe je een bepaalde Digimon uit je D-Dock moet oproepen.
LET OP 2 : De extra Digi-Kracht is slechts goed voor één ronde.
LET OP 3 : Afhankelijk van het niveau, kan het opnemen van de Kracht van de Digimon mislukken.

GEEST UIT – Gebruik dit commando om de Geest bij de Digi-Destine weg te halen.Je wordt teruggestuurd naar Gevechtsopdracht-scherm.

DIGI - DIGITS – Gebruik dit commando om direct een Digimon op te roepen door Digi - Digits van het D - Tector-Kaartspel in te voeren. De Digimon hoeft niet in de D – Dock te zijn. Het wordt Automatisch geregistreerd na de strijd. Zie het DIGI - DIGITS -hoofdstuk op pagina 7, het invoeren van Digi - Digits.

ONTSNAPPEN – Gebruik deze opdracht als je jezelf wilt overgeven.
LET OP: Als je in de strijd gewond bent geraakt, raadpleeg dan de paragraaf "Kamp", om uit te rusten en te herstellen.

SAMENVATTING VAN DE OPDRACHTEN

OPDRACHT	HOOFDMENU	NIVEAU 1	NIVEAU 2
STANDAARD-OPDRACHT	1. Kaart	1. Kaart 1	1. Gebied 1 2. Gebied 2 3. Gebied 3
		2. Kaart 2	1. Gebied 4 2. Gebied 5 3. Gebied 6
		3. Kaart 3	1. Gebied 7 2. Gebied 8 3. Gebied 9
		4. Kaart 4	1. Gebied 10 2. Gebied 11 2. Gebied 12
	2. Toestand	1. Takuya 2. Koji 3. J.P. 4. Zoe 5. Tommy	
	3. Geest		

SAMENVATTING VAN DE OPDRACHTEN

OPDRACHT	HOOFDMENU	NIVEAU 1	NIVEAU 2
	4. Kamp		
	5. Verbinding	1. V.S. Strijd	
		2. Ruilen	1. Data Aan 2. Data Uit
DI GI-OPDRACHT	1. Digi-Database	1. Rookie 2. Kampioen 3. Ultimate 4. Mega 5. Vijand 6. Ancien	
	2. Digi-Digits		
	3. Spel	1. Scan Actie 2. Speed-Cursor	
	4. Digi-Zoeker		
STRIJD-OPDRACHT	1. Strijdkreet	1. Aanvallen 2. Digivolueren 3. Afvoeren	
	2. Geest Aan	1. Aanvallen	1. Energiek 2. Verpletterend 3. Bekwaamheid
		2. Digi-Kracht 3. Geest Uit 4. Ontsnapping	
	3. Ontsnapping		
	4. Escape		

BANDAI 4+ Asst. 13616

SEASON FOUR

DIGIMON

DIGITAL MONSTERS

D-TECTOR INSTRUCTIES